

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, salah satu perkembangan teknologi yaitu toko *online* atau berbasis *web*. Perkembangan toko berbasis *web* di Indonesia dapat menjadi sesuatu yang menjanjikan. Hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah jumlah pengguna *web* yang kian bertambah. Perkembangan toko berbasis *web* di Indonesia sendiri sudah ada sejak tahun 1996.

Industri aneka *furniture* atau mebel untuk perlengkapan rumah merupakan salah satu bidang usaha yang menguntungkan, karena pertumbuhan penduduk semakin hari semakin meningkat, sehingga kebutuhan masyarakat akan perlengkapan rumah tangga akan semakin meningkat yang secara otomatis kebutuhan akan peralatan rumah tangga semakin meningkat. Perusahaan Furniture merupakan badan usaha swasta yang bergerak di bidang pemesanan dan penjualan *furniture* perlengkapan alat-alat rumah tangga seperti meja, kursi, lemari, tempat tidur dan lain-lain.

Dalam proses pemesanan dan penjualan yang berjalan, Perusahaan Furniture memasarkan produknya melalui toko. Hal ini menjadi permasalahan Perusahaan Furniture dalam hal perluasan jangkauan konsumen. Permasalahan lainnya adalah masalah dalam pemesanan, penjualan, website supaya lebih dikenal, pesanan supaya lebih mudah dan penjualan yang lebih mudah. Untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada, Perusahaan Furniture ingin membangun sebuah sistem informasi yang dapat mempromosikan produk-produknya secara luas ke pasar masyarakat melalui website yang responsif.

Penggunaan sistem informasi berbasis *web* dapat membantu pemecahan permasalahan-permasalahan pada Perusahaan Furniture. Dengan sistem informasi berbasis *web* Perusahaan Furniture dapat dengan mudah mempromosikan produk-produknya ke jangkauan masyarakat yang lebih luas, dan dengan sistem informasi

berbasis *web* pula konsumen dapat dengan mudah memesan dan membeli produk-produk Perusahaan Furniture disertai fitur notifikasi *e-mail* tanpa harus datang langsung ke toko.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini ke dalam skripsi dengan judul **“Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Furniture Berbasis Dengan Fitur Notifikasi Email”**.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah menjadi beberapa poin sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem yang dapat menampung pemesanan, penjualan dan pembeli.
2. Bagaimana merancang sistem yang dapat menampung data pembeli.
3. Bagaimana merancang sistem yang mudah digunakan oleh karyawan Perusahaan Furniture.
4. Bagaimana merancang sistem yang sesuai dengan alur proses bisnis sesuai ruang lingkup pada Perusahaan Furniture.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar lebih terarah dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup di dalamnya tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang dari tujuan awalnya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat meliputi proses pemesanan dan penjualan produk.
2. Sistem akan dilengkapi notifikasi by Email.
3. Sistem akan menyediakan pemesanan berbasis katalog dan pemesanan custom.
4. Pengguna yang dapat menggunakan aplikasi ini adalah pemilik Perusahaan Furniture dan masyarakat.
5. Objek penerapan sistem akan dilakukan di Perusahaan Furniture.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan sebuah sistem informasi pemesanan dan penjualan produk Perusahaan Furniture untuk mempermudah proses pemesanan produk di Perusahaan Furniture.

1.5. Manfaat

a. Bagi Individu

- 1) Menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan dan di luar perkuliahan.
- 2) Membandingkan ilmu teori yang telah didapatkan di masa perkuliahan dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan.

b. Bagi Akademis

- 1) Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah dipelajari.
- 2) Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang didapatkan mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.
- 3) Diharapkan dapat memperkaya dan memperbanyak studi-studi tentang bidang ilmu sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

c. Bagi Instansi

- 1) Mempunyai kerjasama penelitian dengan Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus
- 2) Mempunyai sebuah sistem informasi yang mempermudah proses pemesanan dan penjualan produk.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar – benar akurat, relevan, valid (sahih) dan reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

a. Sumber Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi:

i. Observasi

Pengumpulan data produk, data pembeli dan data jenis produk dan data pembelian pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung untuk keperluan pengumpulan data, misalnya mengamati proses pengelolaan inventaris, proses transaksi pemesanan, dan pencatatan data transaksi di pihak PERUSAHAAN FURNITURE di Kabupaten Jepara.

ii. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian salah satunya yaitu wawancara kepada pengelola PERUSAHAAN FURNITURE.

b. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literature - literature. Meliputi:

i. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku – buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Salah satunya yaitu pengumpulan teori-teori mengenai perancangan untuk penyusunan laporan kerja praktek.

ii. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, maupun sumber lain.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode atau tahap-tahap dalam pembuatan Software Portal Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Furniture Berbasis Web Pada Perusahaan Furniture Dengan Fitur Notifikasi Email adalah dengan menggunakan metode waterfall. Model ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013), tahapan-tahapan dalam model waterfall antara lain :

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahn (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan kita sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Namun dikarenakan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan pemeliharaan secara *continue* dan terbatasnya waktu untuk menyelesaikan skripsi sehingga bisa di ikutsertakan dalam sidang skripsi, maka proses ini tidak di ikut sertakan.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Pemodelan ini meliputi :

1) Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. Tahap ini menggambarkan hubungan antara aktor dan sistem yang akan dibangun seperti admin dengan modul pengolahan data master.

2) Class Diagram

Class diagram menunjukkan hubungan antar kelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan. Tahap ini hubungan antar kelas yang berkolaborasi dalam sistem seperti kelas user yang berkolaborasi dengan kelas produk.

3) Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem. Tahap ini seperti user login ke sistem.

4) Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Tahap ini seperti entry data, edit data, dan hapus data.

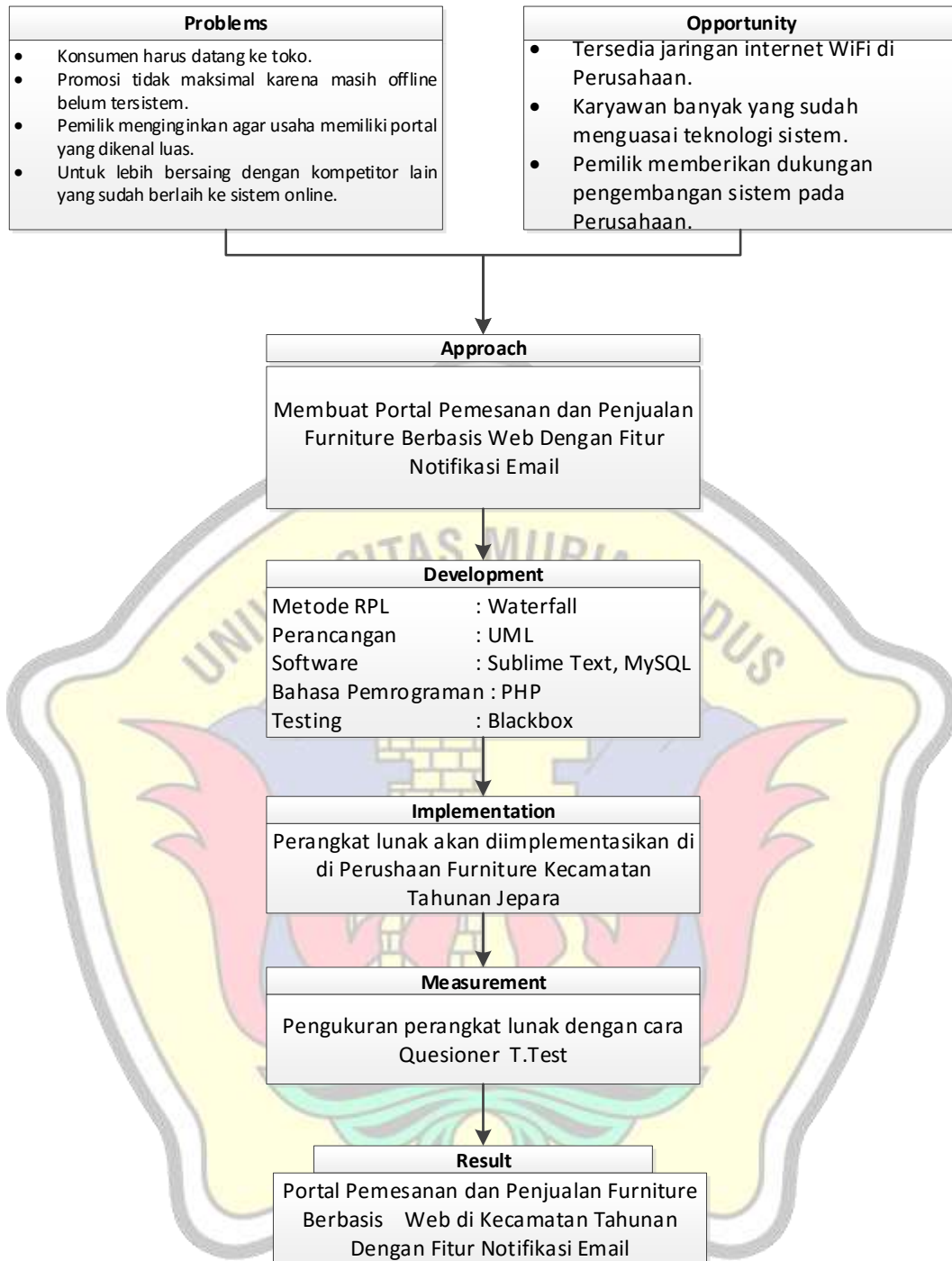
5) Statechart Diagram

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu obyek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan kelas tertentu (satu kelas dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*). Tahap ini seperti saat mencetak data user harus menginput kata kunci dan menekan tombol tertentu.

1.7. Kerangka Pemikiran

Berikut adalah gambar dari kerangka pemikiran yang akan diterapkan dalam pembangunan Portal Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Furniture Berbasis Web Pada Perusahaan Furniture Dengan Fitur Notifikasi Email yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.





Gambar 1. 1 Kerangka pemikiran